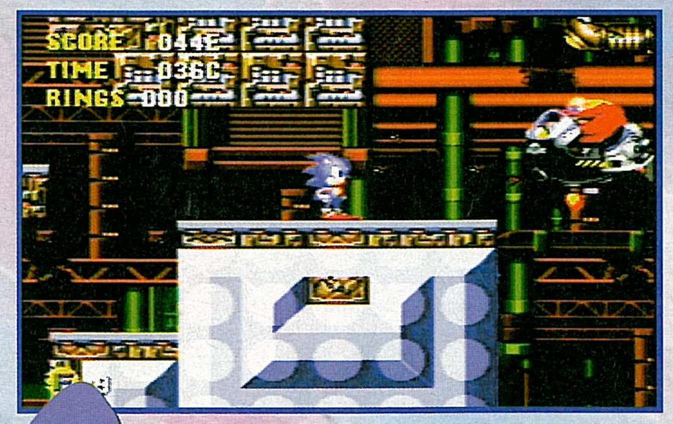

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
ESPECIAL SONIC LIBRO 6
3
TRES AÑOS CON SONIC
ESTE LIBRO SE ENTREGA CONJUNTAMENTE CON LA REVISTA MEGA SEGA DE AGOSTO

A TODO SONIC



Corría el año 1991 y el mundo entero gritaba ¡Mario, Mario! La compañía japonesa Sega necesitaba una mascota para sus seguidores. Entonces un bajito y simpático hombrecillo, es decir, un japonés de nombre Yuji Nava fue el encargado de dibujar este bicho. De su creación nos cuenta lo siguiente: "Al principio utilizamos un conejo que podía alargar las orejas para recoger las cosas, pero al ir aumentando la velocidad del juego, surgió la necesidad de dotar al conejo de alguna característica que le diera ventaja sobre sus enemigos como convertirse en una pelota para arrollarlos . Los puercoespines tienen precisamente esa cualidad, y por tanto decidimos cambiar el conejo por este animal", "Encontrar un nombre para la mascota fue muy fácil. Necesitábamos una palabra que representara velocidad; así surgió Supersonic, pero al final nos quedamos con el nombre de SONIC". SONIC hizo su primera aparición en la recreativa de 32 Bits RAD MOBILE, un impresionante simulador de conducción, en el que un muñequito de SONIC colgaba del interior del coche. En el verano del 91 la bomba ya estaba dispuesta; SONIC invadía las calles a una velocidad de 1.500 Km/h; el videojuego mas rápido de la historia estaba a la venta y un nuevo fenómeno en los juegos de plataformas acababa de nacer, era "el cartucho por el que merece la pena comprarse la Mega Drive".
La leyenda de SONIC había comenzado.



SONIC, nació en el bosque de Green Hill rodeado de lindos animalitos que le cuidaron (conejos, pájaros, ardillas, cabras, cobradores del frac...) y le enseñaron casi todo lo que sabe. Un día, un científico llamado Robotnik, cuya única aspiración era luchar contra la contaminación del Planeta Mobius, creó una fórmula que volvería a todos los animales superpoderosos e inmunes a la polución. El primero en probar la formula fue SONIC, que se convirtió en un erizo con poderes. El segundo fue el propio Robotnik, pero al fabricar la segunda dosis de la poción, un tornillo cayó en la maquina licuadora, con terroríficos resultados.
Robotnik se convirtió en un monstruo, y sus únicas intenciones eran transformar a todo el mundo en robots a su servicio.
A partir de entonces SONIC se marcó un único objetivo: liberar a los pobres, indefensos y atormentdos animalillos y devolver a Robotnik su antigua personalidad.

1991 ANIVERSARIO 1994

SONIC
MEGA DRIVE



OPINION

SONIC realiza un debut espectacular, increíbles fases que quitan el aliento con seis planos de scroll, fases de bonus con rotaciones y una velocidad nunca vista. Tres años después hay que reconocer que sigue siendo el mejor de la serie para Mega Drive, con el grado justo de jugabilidad y adicción y con un encanto que no ha logrado tener ninguna de las continuaciones.
Un encanto que le hizo ser único en su tiempo y que lo encumbró como el clásico entre los clásicos en las plataformas. Si eres de ese 0,1% que aún no ha jugado a SONIC, ya estas yendo a por él donde sea, porque ninguno es, ni será, como este.

▲ THE PUNISHER

El malvado Dr. Robotnik había convertido a todos los habitantes de Mobius en robots a su servicio. Sólo SONIC el erizo puede devolver a todos los animales a su estado normal.
Llevábamos meses viendo fotos en las revistas extranjeras. Después llegaron las puntuaciones, todas por encima del noventa por ciento. Y de pronto lo vimos en el escaparate de la tienda. Sin esperar ni un segundo sacamos la Visa y fuimos decididos a por él. Al ponerlo en nuestra consola, no dábamos crédito a nuestros ojos. El sprite de SONIC corría, saltaba, se balanceaba y hacia loopings a una velocidad increíble a través de 26 fases a cual más bonita y colorista. Las rotaciones ya existían incluso antes que la Super Nintendo apareciera. Y si no ¿qué me decis de la fase de bonus?
Sólo una pregunta asaltaba nuestra cabeza: ¿cómo puede hacer mi Mega Drive esto?



▼▼▼ *Yo me volví loco de alegría al jugar con él. ¿Y tú?* ▲▲▲

TRUCO



Cuando nuestro amigo SONIC aparezca en pantalla agitando el dedo, pulsa en el pad de control ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA; después oirás un sonido igual al que suena cuando coges los anillos. Seguidamente pulsa las teclas A,B,C y sin soltarlos pulsa el botón START. Una vez hayas realizado todas estas operaciones aparecerá el menú de fases.

'ESCOGER FASE



SONIC
GAME GEAR ▼ MASTER SYSTEM

Con el mismo argumento de la versión para Mega Drive, Sega ha realizó un juego completamente distinto, pero igual de bueno y rápido.
Los decorados cambian, el mapeado de las fases también y el juego se vuelve mucho más difícil. Valía la pena comprarse el convertidor a Master System para poder jugar con esta maravilla de programa. La versión para Game Gear es prácticamente calcada a la de Master System, salvo en la rapidez y las músicas, ya que algunas como la de la fase de bonus son realmente espectaculares. A propósito , este nivel es mucho más divertido que el de Mega Drive. Por algo dicen que las mejores esencias se guardan en frascos pequeños.



OPINION

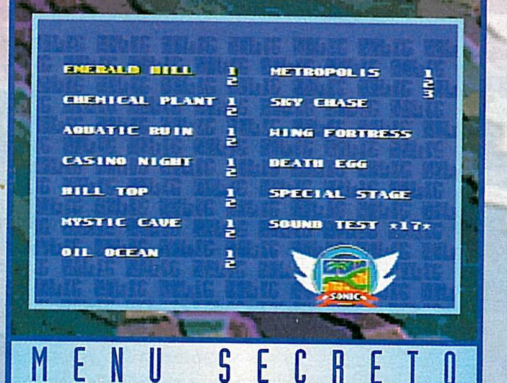
Como en el caso de Mega Drive, el primer SONIC también es el mejor. Aunque no tenga los mejores gráficos de la saga, si es el más jugable y divertido de la serie con multitud de fases ocultas y vidas escondidas. Es entretenido hasta la saciedad, y como el nivel de dificultad es más alto que en Mega Drive, la duración del juego es mucho mayor. Quizás esta mayor dificultad sea, al mismo tiempo, la virtud y el fallo de este juego, ya que es demasiado alta para los usuarios a los que va dirigida, niños hasta doce años. Este programa resulta imprescindible, incluso si tienes una Mega Drive. No dudes en hacerte con él.

SONIC 2
MEGA DRIVE

Después de largos años tras ser derrotado, el Dr. Robotnik vuelve para realizar sus planes y esclavizar al planeta entero. Para esta ocasión le ha preparado una pequeña sorpresa a Sonic.
24 frenéticas fases dan paso a una continuación espectacular del primer SONIC, programado en esta ocasión por el equipo de Sega of América. En esta ocasión Sonic, acompañado de su amigo Tails recorrerá cielos, mares, selvas y montañas para derrotar a su más directo y reconocido enemigo.

TRUCO

En el menú de opciones, escucha las músicas 19, 65, 09 y 17. Acto seguido oirás el ruido de coger los anillos. Entonces pulsa START y en la pantalla del título presiona A y luego START. Acto seguido aparecerá el tan codiciado menú.



MENU SECRETO

OPINION

Cuatro adjetivos para definir esta segunda parte de SONIC: floja, fácil, corta y, sobre todo, demasiado rápida. ¿Cómo se puede permitir que una continuación con el doble de megas que la primera tenga dos fases menos? Algunos dirán: "porque tiene el modo de dos jugadores ", pero, ¿de qué sirve este modo cuando los gráficos son tan pequeños y ridículos que no hay manera de verlos? Además, el juego es tan rápido que se vuelve incontrolable. Hay ciertas fases, que son completamente automáticas por lo que pasaremos minutos y minutos mirando a las musarañas ¿Por cierto, de qué sirve ir acompañado de Tails si lo único que hace es incordiar? ¿Y por qué cuando lo llevas tú no puede volar y cuando lo maneja el ordenador sí? Gracias a todo es el peor de la serie para dieciseis bits.





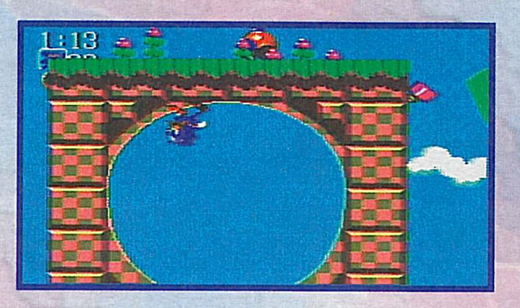
SONIC 2
GAME GEAR ▼ MASTER SYSTEM

El Dr Robotnik ha secuestrado a Tails par acabar con SONIC. Pero a nuestro amigo no le asustan estas pequeñeces y va a ir a por todas. El juego es el más variado de la serie en ocho bits, y como la primera parte es completamente distinta a la de Mega Drive. SONIC utiliza todos sus poderes e incluso algunas ayudas como un Ala Delta y alguna que otra vagoneta de mina. Los decorados son bastante mas detallados y se le han incluido loopings.



OPINION

Este título continúa con buen pie la saga de SONIC. Es más rápido, más espectacular y más detallado que la anterior parte. La fase de las vagonetas es muy divertida y la de la jungla es colorista donde las haya, las animaciones están bastante mejoradas y hay fases que son endiabladamente complicadas. Lo de subir a SONIC en un Ala Delta no deja de ser curioso y la idea de secuestrar a Tails para que aparezca en el juego sin necesidad de poder jugar con él no deja de ser poco menos que ingeniosa.
Esta versión es un buen programa que no debe faltar en tu colección de videojuegos si es que piensas ser un apasionado seguidor de SONIC.

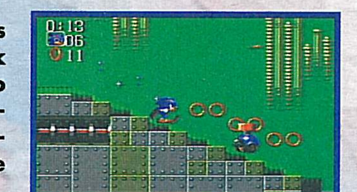




SONIC CHAOS

MASTER SYSTEM ▼ GAME GEAR

Por fin lo ha logrado, este es el plan perfecto. Robotnik ha descubierto que sólo con tener en su poder la Esmeralda Roja del Caos, obtendrá el control absoluto de los habitantes del planeta.



Una vez más, SONIC y Tails intentarán dejar las cosas en su sitio. ¿Lo conseguirán?

Nuestros dos personajes preferidos vuelven al ataque en un juego que es, en casi todos los aspectos, una conversión de SONIC 2 para Mega Drive.

El objetivo es el mismo de siempre: recuperar las esmeraldas del Caos y acabar con Robotnik (al menos hasta el próximo juego).

Los sprites de esta versión del juego/estandarte de la compañía japonesa Sega, especialmente el de SONIC, han sido redibujados, dando a los personajes un aire menos Disney. Ahora tienen un estilo mucho más japonés.

SONIC tiene nuevos poderes como zapatillas con cohetes, y esta vez sí podremos manejar a Tails (ya iba siendo hora, caramba).



OPINION

Originalmente titulado SONIC 3, pasó a denominarse RED CHAOS ESMERALD. Suponemos que este cambio de denominación fue debido a que la calidad del programa no llegaba a la media exigida por un juego de SONIC. Buena prueba de ello es que en Japón se llamó SONIC & TAILS. Gráficamente correcto, cuenta con algunas mejoras respecto a los anteriores y con melodías agradables, pero no deja de ser un juego demasiado fácil y muy corto, ya que alguien que tenga una mínima práctica con este tipo de juegos, se lo terminará en menos de una hora. Este programa es "el timo de la estampita" de los SONIC, sólo recomendable para fans empedernidos y adictos profundos del azulado puercoespín.

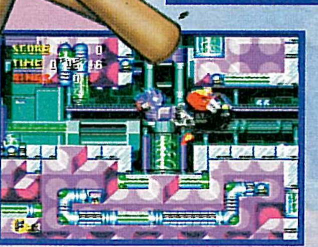
SONIC CD



OPINION

Este es el juego por el que Némesis vendería su alma a Belcebú. Es el mejor SONIC hasta la fecha, el detalle de que SONIC se desplace en el tiempo es todo un gustazo, lo que hace que sin moverte de fase sea todo completamente distinto. Las músicas son de lo mejor y más variado que se ha oído en Mega CD, las escenas intermedias son muy divertidas y las animaciones estilo manga de la intro son increíbles, por no hablar de los finales y la infinidad de trucos ocultos que tiene. Posiblemente es el primer juego en el que los trucos forman parte del juego en sí, y hay tantos que te puede costar el día entero descubrirlos.

Todos los adjetivos que se os ocurran son pocos para describir esta obra maestra de la programación. Un trabajo fabuloso.





Robotnik, harto de no conseguir apoderarse del planeta Mobius, ha decidido dedicarse a otras cosas y ha secuestrado un planeta llamado Little Planet. Lo ha encadenado a la superficie de Mobius y, por si las cosas se ponen feas, ha vuelto ha reconstruir a MetalSonic, dotándole de los mismos poderes que al erizo azul y alguna que otra arma misteriosa. Sonic, sin ayuda de nadie, deberá destruir las cadenas que unen a los dos planetas y rescatar a su novia. Programado por el equipo original del primer SONIC, aparece por primera vez en CD. Más de 60 niveles, una alucinante fase de bonus en 3D, colorido a raudales, melodías que quitan el hipo y los mejores dibujos de SONIC que jamás hayas visto. Impecable.

TRUCO

Para acceder al tan preciado Debug Mode, haz lo siguiente: en la pantalla del título pulsa ABAJO, ABAJO,ABAJO,IZQUIERDA,DERECHA y A. Acto seguido aparecerá un test de sonido. Introduce las claves: FM: 40 PCM:12 DR:11. Después de aparecer la imagen de Tails y su Buggy, pulsa START y B en el juego para cambiar a SONIC por cualquier otro sprite, ya sea de enemigos o decorados.

DEBUG MODE

SONIC SPINBALL

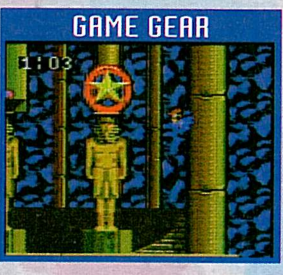
MEGA DRIVE ▼ GAME GEAR

Robotnik, cansado ya de enfrentarse a SONIC, decide retirarse a su fortaleza a descansar y dedicarse a jugar largas partidas de parchís. Pero SONIC también se aburre, y montado en el avión de Tails, va dispuesto a eliminar a Robotnik del mapa... Pero Robotnik tiene un sofisticado sistema de seguridad en forma de pinball, que se convertirá en una trampa mortal.

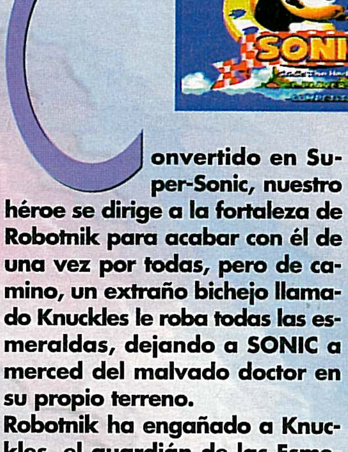
MEGA DRIVE



GAME GEAR



Esta vez SONIC necesitara diez kilos de pastillas contra el mareo, porque tendrá que dar muchas vueltas. El juego está compuesto por multitud de fases en forma de pinball , en las que tu objetivo será conseguir tres esmeraldas que te permitirán pasar al final de fase, donde en un mini-pinball nos las tendremos que ver con uno de los monstruos de Robotnik.



Convertido en Super-Sonic, nuestro héroe se dirige a la fortaleza de Robotnik para acabar con él de una vez por todas, pero de camino, un extraño bichejo llamado Knuckles le roba todas las esmeraldas, dejando a SONIC a merced del malvado doctor en su propio terreno.

Robotnik ha engañado a Knuckles, el guardián de las Esmeraldas del Caos, diciéndole que SONIC las ha robado para apoderarse del mundo.

Pero en la isla de Robotnik, SONIC encontrará más poderes.

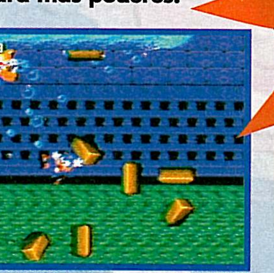


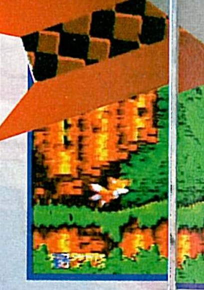


34 fases y 16 megas para el juego mas colorista y espectacular gráficamente visto en Mega Drive hasta la fecha, con una opción para dos jugadores con cuatro modalidades distintas, nuevos poderes para SONIC, incluidas bolas de fuego e imanes que atraen los anillos.

La fase de bonus se sale de lo corriente, puesto que utiliza un 3D con un efecto circular impresionante.

El juego por primera vez incorpora indirectamente niveles de dificultad.







OPINION

Buen intento de Sega por hacer algo distinto con SONIC, pero es una lástima, porque al final el juego no cumple ni mucho menos las expectativas creadas y no pasa de ser un mediocre pinball corriente y moliente, con un scroll indigno de un juego de Mega Drive, eso sí, mucho mejor que los deprimentes VIRTUAL PINBALL y DRAGON'S REVENGE. Todo lo contrario que en la compañera portátil. La versión de Game Gear es posiblemente uno de los mejores ejemplos de lo que debe de ser un juego para esta consola, con los tableros completamente distintos y un scroll mucho más acorde con las posibilidades de la máquina.

OPINION

Sin llegar a la calidad y la frescura de SONIC 1, es uno de los mejores de la serie, los gráficos y los scroll son muyespectaculares, la jugabilidad es la justa y el juego es lo suficientemente entretenido y variado como para pasarnos horas. Además es el primer juego de este tipo que permite grabar las partidas en la memoria del cartucho, y tiene unas músicas dignas de ser grabadas. La única pega que se le puede pegar al juego es que la calidad de las fases baja un poco conforme avanzamos. Sin ninguna duda, si no tienes Mega CD, este es el mejor SONIC que puedes comprarte en estos momentos de crisis.

TRUCO





En la intro del juego pulsad dos veces ARRIBA, dos veces ABAJO y cinco veces ARRIBA. Si escucháis el ruido de los anillos, en la pantalla de opciones aparecerá la opción SOUND TEST y dentro de esta, el menú de selección de fase. Ahora sólo os queda empezar a jugar y que sea lo que Dios quiera (que probablemente será acabar con el Dr. Robotnik).

SOUND TEST



SONIC CHAOS 2

GAME GEAR ▼ MASTER SYSTEM





SONIC y Tails deben conseguir la sexta Esmeralda del Chaos antes de que la encuentre Robotnik, ya que es lo único que le falta para activar su arma ultrasecreta, el Atomizer.
Pero esta vez Robotnik cuenta con dos inestimables ayudas: la de Knuckles y la de Nack, experto ladrón de joyas, contratado para apoderarse de la preciada esmeralda. SONIC y sus amigos regresan en esta nueva y trepidante aventura, con mejores gráficos que nunca.
SONIC viajará en vagoneta, en tabla de surf e incluso volará a través de seis fases a cual más variada.
Pero para ver esta maravilla tendremos que esperar unos pocos meses. ¿Tendréis la paciencia suficiente para esperar?

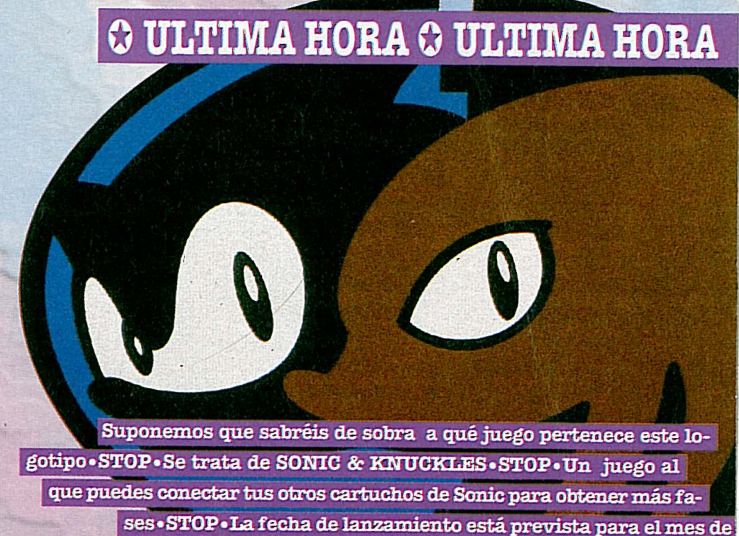


SONIC DRIFT

GAME GEAR

Emulando las andanzas de otra famosa mascota de los videojuegos, SONIC se monta en un kart y se dedica a correr contra Robotnik, Tails y Amy.
18 carreras conforman este juego para la portátil de Sega, que transcurren en seis escenarios distintos. El juego es de esos géneros ideales para una portátil, con gráficos agradables y un scroll de carretera bastante competente, léase, perfectamente conseguido.
Podremos escoger a cualquiera de los tres personajes, e incluso practicar en cualquiera de los circuitos. Las comparaciones con SUPER MARIO KART son inevitables, y la verdad es que este juego es tan idéntico al otro, que parece que esté hecho por programadores sacados de Nintendo. Un gran juego que hará las delicias de los fans de SONIC y que todavía tiene que esperar unos meses.

✪ ULTIMA HORA ✪ ULTIMA HORA



Suponemos que sabréis de sobra a qué juego pertenece este logotipo • STOP • Se trata de SONIC & KNUCKLES • STOP • Un juego al que puedes conectar tus otros cartuchos de Sonic para obtener más fases • STOP • La fecha de lanzamiento está prevista para el mes de Octubre • STOP • Muy pronto en MEGA SEGA • STOP • Será la bomba de Sega antes del SONIC ARCADE para MD 32X • STOP FINAL

OPINION

IM PREDATOR

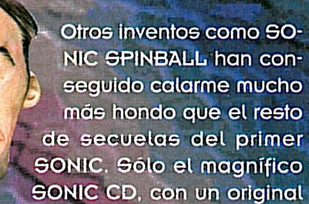


Si partimos de la base de que SONIC, el primer cartucho para Mega Drive, fue una mera copia de otros arcades ya míticos pero con las revoluciones pasadas de vueltas, lo cierto es que este tercer aniversario de tan magno evento/acontecimiento es una fecha de lógico regocijo. Que quede claro mi reconocimiento hacia la saga y hacia el personaje/mascota de Sega, por ser de las pocas compañías que han logrado hacer tres calcos exactos de SONIC: SONIC 2, SONIC CD y SONIC 3. Del mal realizado, que no planteado, SONIC SPINBALL es mejor tenerlo por afición y coleccionismo, y no por ser el ejemplo ideal de lo que un cartucho debe ser. Que se apliquen el cuento las versiones de ocho bits a excepción del ¿original? SONIC DRIFT que está por aparecer. Mi preferido, sin duda y aunque no explote el potencial de la máquina, es el SONIC CD. Al menos puedes bailar sus músicas.

JL SKYWALKER

Tres añitos han pasado desde que el primer EPROM de Sonic para Mega Drive cayó en mis manos. Tres años repletos de lanzamientos, de numerosos éxitos de ventas y también de fiascos de difícil justificación. Para ser breve, mi mayor querencia es el SONIC original, por los conceptos que nos regaló y las nuevas maneras que instauró y que fueron seguidas por aventajados discípulos como ZOOL, SOCKET o el esperado FEEL. Después, sin duda, están, por este orden, SONIC 3, SONIC CD, SONIC 2 y SONIC SPINBALL (este último mejorable en todos los aspectos). Para ocho bits están SONIC, SONIC 2, SONIC SPINBALL y, muy alejado de estos, SONIC CHAOS. De los SONIC DRIFT o SONIC VS. KNUCKLES no digo nada porque esperaré a la Review para opinar. ¡Qué se le va a hacer!

MAVERICK



Pese a que mi favorito en la lucha Sonic-Mario siempre ha sido el segundo (espero que me lo perdonéis algún día), justo es reconocer que las aventuras del puercoespín se salían, por lo menos, de lo común. Puestos a elegir entre todos los juegos protagonizados por este, obviamente debo quedarme con la primera parte que fue la que nos dejó boquiabiertos con su increíble velocidad, suaves scrolls y sus espectaculares loopings. Otros inventos como SONIC SPINBALL han conseguido calarme mucho más hondo que el resto de secuelas del primer SONIC. Sólo el magnífico SONIC CD, con un original argumento y continuos cambios en el tiempo conseguía elevar la calidad de las secuelas. En fin, Sega seguirá invandiendo nuestras consolas con más versiones de SONIC, pero esperemos que no incurran en el desacierto de crear continuas versiones del mismo juego pero con distintos gráficos y músicas.

A DREAMER

No puedo decir que SONIC sea una de mis criaturas predilectas dentro de este mundillo de los videojuegos. Prefiero entretenerme en otros vicios menos purpúreos. A pesar de todo he de reconocer que si alguno de sus deslices consoleros me ha gustado más, he de inclinarme por el SONIC que inicia la saga. Es el único al que podemos aplicar el calificativo de original, tanto por las características del personaje como por la jugabilidad del cartucho. Todos los demás versiones el mito del puercoespín de Sega son meras copias con algún que otro arreglo, a excepción del SONIC SPINBALL, que prefiero no tenerlo en cuenta por la dudosa calidad que destila por todos los bits de su cartucho. También merece una mención especial el SONIC CD, por su gran número y variedad de fases y unas por algunas de sus impresionantes melodías de acompañamiento, pero sin dejar de utilizar los mismos ingredientes que caracterizaron a este espinoso personaje desde un principio.

DE LUCAR



Durante mucho, mucho tiempo fui un entusiasta más de Sonic (y creo que somos una legión). Pero mi pasión por las novedades, las auténticas novedades, me han ido alejando poco a poco de este simpático personaje azulado sacado de la más que prolífica factoría de Sega en Japón . Cada nuevo programa que salía al mercado, se anunciaba a bombo y platillo y de él se decía que incluía importantes cambios que luego eran sencillas modificaciones estructurales o pequeños detalles que apenas variaban la parte fundamental del juego. Aun así, reconozco la calidad de todos sus productos y no dudo que su lugar natural en las clasificaciones de los mejores videojuegos del mercado se encuentra entre el top-ten del género, pero hay ocasiones en que comprendo perfectamente al Dr. Robotnik en su afán por acabar con el puercoespín azuladoSonic. Todo un síntoma. De quedarme con alguno de la saga, mi elección sería la versión para Mega CD, por su gran cantidad y variedad de fases, y por algunas de sus impresionantes melodía sonoras, que han hecho la delicia de toda una generación de adictos a las consolas.

PUNISHER

Después de convivir con el fenómeno SONIC dos largos años y probar juego tras juego todos los de la saga, estoy más que convencido de que sólo tres juegos merecerían estar por encima del 95%. Estos son SONIC 1 (Mega Drive), SONIC 1(Master System), y SONIC CD. El resto de juegos no dejan de ser prolongaciones más o menos espectaculares y divertidas del original. Estoy seguro de que si SONIC fuera un juego en disco para PC, las continuaciones serían discos de expansión.

Está bien que Sega intente crear juegos de SONIC distintos a lo clásico, pero por favor que sean mejores que SONIC SPINBALL y no conversiones de recreativa disfrazadas del Dr. Robotnik.

Por último dos consejos a Sega:

1-Intentad hacer juegos distintos de verdad (por ejemplo, una aventura gráfica con SONIC, un juego en el que llevemos a Robotnik y no existan las esmeraldas ni SONIC)

2- Si a pesar de nuestros consejos los vais a seguir haciendo todos iguales, entonces sacad al mercado el SONIC CONSTRUCTION KIT para que nos podamos diseñar nosotros mismos los niveles.



REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
ESPECIAL SONIC
PROXIMAMENTE...